MILLEVAUX, AU SEUIL DE LA FOLIE

Un résumé des règles établi par Thomas Munier

THÈMES
1 Folie 2 Mémoire 3 Nature 4 Emprise 5 Égrégore 6 Société 7 Clan 8 Religion 9 Science 10 Amour 11 Pulsions 12 Chair

PERSONNAGE
concept : type (peut être un gnome) + personnalité
4 faits marquants (avec thème) dont un oublié (donne des malus si phobie). Possible d'avoir un FM lié à la magie.
motivations (thème facultatif)
2 matériels (liés au concept du personnage)
relations (narratif pur sauf si inclus dans motivation)

pierres rouges (violence)
pierres bleues (détachement)
5 pierres au départ

COMBAT
Initiative : nombre de descripteurs, égalités départagées au d6

JET

Jet simple
6 oui et ... / + 2 PG (coop : chaque PJ a + 1 PG)
4 oui / + 1 PG (coop : leader a + 1 PG)
2 oui mais coût (coop : -1 P pour enlever le mais)
5 non mais (coop : -1 P / PJ pour + 1 cran)
3 non (coop : -1 P / PJ pour + 1 cran)
1 non et (coop : -1 P / PJ pour + 1 cran)

+ 1 cran : coûte une PR (combat) ou une PB (autre)

CONDITIONS
= état + 1,2,3 dés de malus
condition mentale niveau 3 = + 1 fait marquant, oublier un fait marquant ancien
conditions niveau 3 : nécessitent des soins magiques, laissent une séquelle

DÉTAILS
apportent bonus ou malus, peuvent être générés par les jets

BONUS
concept, fait marquant, matériel, motivations, détails, personnage qui aide. Limité à 1 contre Millevaux

MALUS
fait marquant, motivations, détails, conditions : malus

AIDE D'UN HORLA
coûte un prix, 1+bonus même contre Millevaux, +1 cran

Millevaux, soyons prudents :
bonus = malus > lancer un dé
bonus > malus : deux dés
malus > bonus : un dé + différence

COMBATS DE GROUPE :
1 objectif global + 1 objectif / PJ

MAGIE DES PJ

-x PR (offensif) ou -x PB (autre) en fonction de la puissance sort.
Aide d'un horla : baisse coût en PB
jet de dé : augmente puissance mais risque choc en retour

6 oui et
4 oui
2 sort bénin ou un tour de retard (refaire jet avec un dé bonus) ou choc en retour
5 non mais
3 non
1 non et choc en retour

choc en retour :
+ si sort rouge, se retourne contre lanceur
+ si sort défensif, effet inverse
+ sinon brûlure de mana = (coût en pierre) malus jusqu'à repos complet
+ si coût sort >= 4 pierres, décès du lanceur

magie en réserve :
temps 1 : dépense de pierres. temps 2 : jet de dé avec 1 bonus

résistance passive aux attaques magiques et accidents
conditions ou dépense de pierre pour annuler

ÉQUILIBRE MENTAL

PB > PR : malus 1 pour attaque, bonus 1 pour sang froid
PR > PB : inverse
PX > 2 PY : bonus/malus x2
0 PB ou 0 PR : bonus 2/malus 3
0 PB, 0 PR, 1PG : catatonique
0 P : mort ou catatonique
folie permanente : perte définitive (jusqu'à purge) de ses PB ou ses PR
conditions mentales : contrôle du meneur
- 2 PG : +1 PB ou +1PR
discussion avec un PJ : permet de lui donner des PB ou des PR

OPIUM JAUNE

1 PB ou 1 PR : jet pour résister à l'attrait de l'Opium Jaune
1 dose OJ : pierres majoritaires doublées + visions
coût opium jaune : 1 matériel précieux ou 1 fait marquant (sera oublié) ou total des caps

VIANDE NOIRE

si PB = PR : l'un des deux double
Si PX > PY, PX monte jusqu'à 2PY
Si PX > 2PY : +1 PX

FORÊTS LIMBIQUES

+ réussir un rituel de magie ou être appelé par un rituel tiers (arrivée aux côtés du lanceur) ou par PJ purgé ou par Arbre Sorcier
+ arrivée dans forêts limbique : on se retrouve à 1 PB + 1 PR + 0 PG, conditions effacées. Tour suivant : possibilité d'attirer les autres sans dépense de pierre
+ sortir des forêts limbiques : rituel avec lancer de dés, coûte 1 PB ou une PR, jet contre Millevaux
6 : oui **et** bon endroit **ou** bon moment (si aide d'un horla : bon endroit **et** bon moment)